





このたびは、メガドライブカートリッジ 「きゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆ きの麻雀道場(以下きゃん自己道場と省略)」 をお買い上げいただき、誠にありがとうご ざいました。ゲームを始める前にこのマニ ュアルをお読みいただきますと、より楽し く描ぶことができます。

CONTENTS



操作方法
ゲームの始めかた7
ぎゃん自己道場 ルール・・・・・・・S
 特記事項・半荘終了
持杉先生の麻雀講座・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
あがり役について!!
点数の数え方3
得点早見表3.
キャラクタ紹介39
使用上のご注意・・・・・・・・・40

操作方法

HOW TO CONTROL

「きゃん自己道場」は一人用です。コントロール端子) にコントロールパッドを接続してください。

麻雀の操作方法

牌を切る

方向ボタンでカーソルを移動し、捨てたい牌にあわせてC ボタンを押してください。

■ リーチ、ツモ、九種九牌、カン

牌をツモったときに、Bボタンを押すとウインドウが開きます。ウインドウの選択肢からコマンドを選び、Cボタンを押してください。もう一度Bボタンを押すと、キャンセルになります。



鳴き(ボン、チー、カン)、ロン

「鳴き」や「ロン」ができる場合は、相手の捨て牌が点滅します。このときに、Bボタンを押すとウインドウが開きます。ウインドウの選択肢からコマンドを選び、Cボタンを押してください。

また、鳴きやロンをしたくない場合は、牌の点談時にCボタンを押してください。

■ 鳴きの選択

チーやカンのときに鳴き方が二適り以上ある場合には、どの牌で鳴くかを聞いてきますので、鳴きたい牌をカーソルで 選び、Cボタンを押してください。



その他

| 捨て牌表示

画面外の捨て牌を確認したいときは、Aボタンを押しながら左か右に方向ボタンを押してください。

機能

START ボタンを押すと、機能ウィンドウガ制きます。音楽の選択や、音楽のOFF、点数表示、オープンモード、オートモードが選択できます。キャンセルしたいときは、STARTボタンかBボタンを押してください。

■ チャイについて

ミエ先生は振り込みのときに、「チャイ」といって牌を交換 しようとします。このときに、ウインドウが開かれますので、 図める場合は「はい」を、認めない場合は「いいえ」を選択 してください。





ゲームを始める前に

「ぎゃん自己道場」のカートリッシをメガドライブ本体 のカートリッシスロットにしっかりとセットしてから、 本体の電源を入れてください。自動的にデモンストレー ションが始まります。もし、うまく起ち上がらないとき は、電源を切り、カートリッジをセットし直してください。

ゲームの始め方

ゲームスタート

デモンストレーション中にSTARTボタンを押すと、ケームの選択両面になりますので、方面ボタンでケームを選択し、Cボタンで決定してください。



クラス対抗戦

能力別クラスの体制を打破するために、豊臣が立ち上がった!

プレイヤーは豊臣となり、各クラスで戦います。

クラス対抗戦の一巡目は、一対三の戦いです。半荘終了時 に浮いた場合、つきのクラスに進めます クラス対抗戦の二巡目は二人すつのタックマッチです。二人

クラス対抗戦の二巡目は二人すつのタッグマッチです。人 の合計得点が相手より上向った場合、つぎのクラスに進めます。



ゲームの始め方

きゃん自己適場。に登場するキャラクタと自由に対戦する モートです。指導者を選び、その指導者のツキで対戦するこ とができます。

ツキあり、ツキなしの選択も行なえますので好きなモード でプレイしてください。(ツキなしを選択した場合は指導者を 選ぶことはできません。)





麻雀道場

ここでは、四暗高板の授業を受けることができます。授業は、すべて三択の質問形式になっています。



(きやん自己道場) のルール



- ・東南半荘戦で場に2朝をつけます。東南とも親ガノーテンの場合流局となるサクサクルールです。1割縛りで、2割縛りはありません。
- 点数は、2万5千点持ちの3万返して、順位ごとにつマガ、20.000、10.000、-10.000、-20.000点付きます。
- ●ダブロンはありです。トリブルロンは流局となります。
- ●クイタンありの後ツケありのアリアリルールとなっています。
- ドラはウラドラ (リーチあがりのみ) あり、カンドラ、カンウラありです。
- ・ノーテン前符は傷3,000点で形式テンパイは認めます。
- ダブル役満、トリブル役満、それ以上の役満も認めます。
- 王牌は14枚残し。ハイテイでのボン、チー、カンはできません。
- の流し満貫もあります。
- ●役満の責任払いなどはありません。
- ノーテンリーチでそのまま流局になってしまった場合は、 チョンボとなり満貫払いです。
- フリテンリーチもありです。リーチ後の見送りは以後フリテンと見なします。
- 自分のツモが残っていないときはリーチはできません。残 りの牌数に気を付けましよう。

半莊終了

きゃん自己道場のルール

流局とは、勝負がつかず、その局が終わってしまうことで、 以下のようなものがあります。

- ○四開積は流れます。四つ目のカンをしたものが打牌した時点でロンガなければ流局です。
- ●四人リーチ……四人自のリーチが成立した場合です。
- ●四風子連打……一巡目に同じ風牌を全員が捨てたときです。
- ●トリブルロン······三人が同時に一人の捨て牌でアガった場合です。
- ●九種九牌倒牌……配牌(子は第一ツモ)で、公九牌が九種 類九牌以上ある場合には流局にすることができます。
- ・ 荒牌……誰もあがらず、局が終わってしまった場合で、ノーテン罰符により点数が移動します。

親ガノーテンのときは、東南場ともに親流れになります。

特記事項

- ●南場4局(オーラス)で荒牌になり半荘が終了した場合、 リーチ棒はリーチをかけた人には戻らず、トップの人にウ マとして加えられます(ウマは、直接順位には関係ありません)。
- ●「ツキ」は、半荘終了後、初期値に設定し直されます。
- ●「ぎゃん自己道場」における役は、P.19から説明されているもの以外は認められません。例えば、一色三順、南北戦争、大車輪などはありません。

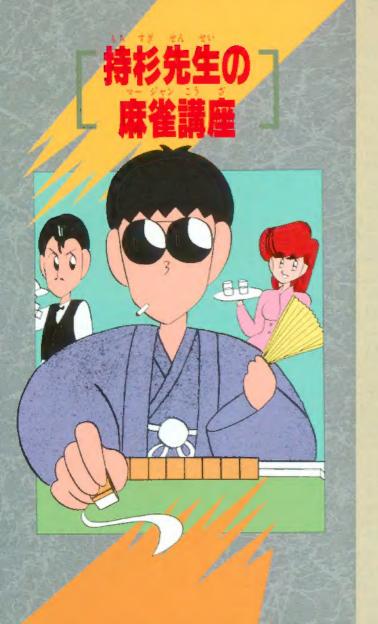
半荘が終わると全員の点数が計算され、順位ごとに表示が 行なわれます。この点数計算では、ウマも加算されます。

> 上段の得点 (持ち点) 中段の得点 (トップ賞、ウマ)

下段の得点(合計得点)

上段の得点は、2万5千点持ちの3万点返しなので3万点を引いた得点を表示します。トップにはトップ賞として2万点[(3万-2万5千)×四人分]が加えられます。





腰の種類と名称

[マンズ]











[ピンズ]













[ソウズ]





















(四喜牌、風牌)

数による分類

マンズ、ピンズ、ソウズの2~8が中張牌、1と9が老頭牌 ともいいます。また、老頭牌と字牌を合わせて公九牌ともい います。











麻雀とは?

麻雀とは、136牌 (34種類×4牌) を使って行なうゲームです。この牌を各自13牌ずつ持ち、その他にトランプのセブンブリッジのように1牌引いては1牌捨てるという動作を繰り返します。

このときに、14牌目で各種の組み合わせができると、あがることができます。14牌目は、他の三人からでてもあがることができます。

牌の組み合わせ

あがりの基本形(例外は、七対子と国土無双)は四つのメンツと一つの対子です。

メンツの組み合わせかたは2種類、対子の組み合わせは一つだけあります。

メンツの組み合わせかた

■順子(シュンツ)

234や678のように数牌(マンズ、ピンズ、ソウズ) を3枚並べたものです。※1と9はつながりません

■刻子 (コーツ)

222や東東東のように同じ種類の牌を3枚並べたものです。

対子(トイツ)の組み合わせかた

11や南南のように同じ種類の牌を2枚並べたものです。

自摸(ツモ)と鳴き(ナキ)

自摸について

ゲームは左まわりに進みます。ゲーム中に、自分の順番が きた場合に、山から1解持ってきます。このことを「ツモる」 といいます。

鳴きについて

ツモと違い、他の人の捨てた牌を持ってくる動作を言いま す。これには、以下の種類があります

■ポン

他の三人の捨てた牌を持ってきてコーツをつくります。

■チー

左側の人(上家) が捨てた牌を持ってきてシュンツ をつくります。

鳴いた場合は各種のペナルティが付きます。(あがり役の 数が減ったり、あがったときの点数が低くなります。また、 鳴いた牌はその形で固定され、二度と捨てたり、形を変えた りすることができなくなります)



カンについて

『カン』とは、4枚の牌をひとまとめに使うという管管のことです。

宣言された4枚の牌のことをカンツと呼びます。 カンされた牌は、この形 (4枚組み) で固定されるため、 この牌は捨てたり、形を変えたりすることができなくなりま

カンのやりかた

以下に該当する手順で「カン」を宣言した場合、ポンやチーのように場にさらします。その後に王牌から1牌をツモリ、カンドラをめくります。

■ 1. 暗カン

ツモを行なった直後に、手牌中の4枚を「カン」と 宣言することができます。

暗カンは形の変えられない暗刻(鳴いていない刻子) と同じ扱いになります。

■2. 明カン

暗刻があり、さらにそれと同じ牌を誰かが捨てた場合は「カン」と宣言することができます。 明カンは明刻(鳴いた刻子)と同じ扱いになります。

■3. 加カン

ツモを行なった直後に、明刻に付け加える形で「カン」と宣言することができます。 扱いは明カンと同様です。

あがり役について

麻雀は四人があかりを追及するゲームですが、あかるためには「あかり役」というものが必要です。この「あかり役」が無い場合はあかることができませんので注意してください。 解説は P.19 からありますので、よく覚えてください。

その他の役(ドラ)

「あがり役」以外の役として「ドラ」というものがあります。 ゲーム画面の上に一枚表示してある牌(ドラ表示牌)の一つ 先の牌が「ドラ」です。ドラはあがり役にはなりません。 リーチをかけると裏ドラが期待できます。

■数牌の場合

ドラ表示牌の数+1(同じ種類のみ)。ドラ表示牌が 9の場合1がドラになります。

■四喜牌 (風牌) の場合

トラ表示牌が東の場合は南かドラになります。また、 北の場合は、東かドラになります。

■ 兰元牌の場合

トラ表示牌が白の場合は発かトラになります。また、 中の場合は、白かトラになります。

●牌の願書については、P.13の「牌の種類と名称」の 図を参照してください。

フリテンについて

麻雀には、振りテンというものが存在します。これは、 テンパイ(後1陣であがれる状態)でなおかつ、以下の場合 に成立します。

- ●あがり牌が自分の河に捨てられていたとき。
- ●リーチ後に当たり牌を見逃したとき。
- ●相手が当り牌を捨てたあと、つぎの相手がさらに当り牌を 捨てた場合は、たとえ牌が違っても当ることができません。 これは、自分のツモ番(自分がポン、チーしても OK)が過 ぎれば解消されます。

フリテンをすると、罰則として、ロン (相手からあがる) をすることができなくなります。(ツモは OK)

チョンボについて

チョンボとは間違った行為をしてしまった場合のことです

このとき、親は12,000点、子は8,000点分だけ他家に払います。

チョンボには、以下の種類があります。

- ●振りテンなのにロンをした。
- ●ノーテンなのにリーチをし、流局になった。
- ●あがり役がないのに、あがりを宣言した。
- ●待ち牌以外で、あがりを宣言した。



麻雀は、あがり役がなくてはあがれません。 以下にすべてのあかり役を解説します。

直 q* 'テンパイしていたときに、あがり牌をツモった場合: しかば くら

1 Table 2 7 4

◆箇前とは、鳴いていない状態のこと。

加工ファンパイしていたときに、リーチと宣言することに エーフ及かする役です。手順は以下の通りです。

- 1、「リーチ」と他人に聴こえるように発声する。
- 2. 捨て牌を横にして河に捨てる
- 3.1 000点棒を場に供託する (これは、あかった人のものになる)
- ●利点・・・・発や裏ドラが期待できます。
- ◆欠点・・・・リーチをしたら、手を変えることができなくなります。



リーチをかけて「温度等に言るか、ツモった場合に、きまっただし、サーチ後・温度的でもポン・チー・カンドには続かれば権利がなくなります。



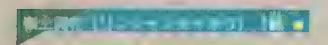


れぞれダブルで2翻になります。





局、最後、確(海ス権)をノモントラは高級問用にない、 な後 特に降(の収集) ことか ノーきは可見物のといいでき続になります。



カンをして飢り降すりもあか、か場合にて行って



他家が知力と、た場合、そ、煙かあかれる種ないま、検加という役であがることができます。



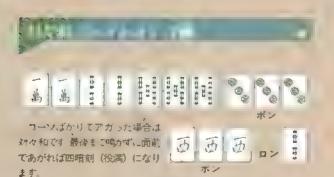
■兰元牌 祭 中。



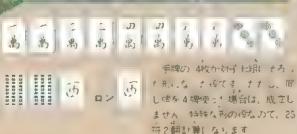
















アタマとすへてのメンフルで類 またはと頭牌が触われて、るでで す。上の場合、九万が出ればチャンタになりますが、六万ではチャンタになりますが、六万ではチャンタにならず、ロンあがりはできません



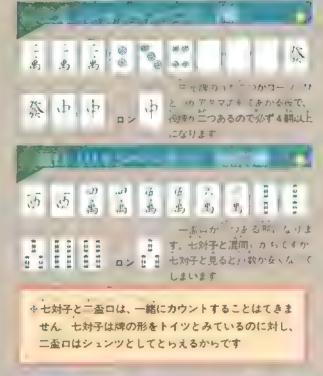


アタマとすべてのメンツに老頭 牌を使います。ほとんどチャンタ と同一形ですが、字牌かない分ス ッキリとしています。 二色同項な どと組み合わされることが多い役 です



公九牌の刻子のみで作る役で、 対々和か七対子と一緒になるの で必ず4期以上になります









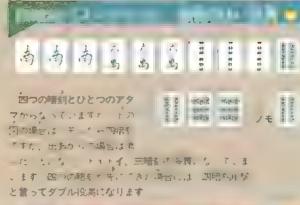
同一種の牌だけでできている役です。

天和(テンホー) 役満

親方者がですがからかい。 こいたとき 人利といってな 前になります 他、は役が、いこ またし対了一州で、こと 輔いません。

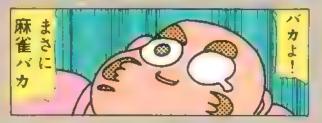
すが第一ノモンプケー 会場合、抑制しなります。 たい 、 初め フモをする[4] 他家が明いた場合は無人です

すかポーツモをする何い他系か、出あかりした場合は人和 ですっただし、そで前に他家が型いていた。1年もとなっていまいます。





アタマカ展像、たる、6 かわちな九牌の(3種類を先に集めると、公九牌のどれが出てもあがれます。これを国土13 面待ちと書い、「ぎゃん自己資場、一してはタインの高になります。なわ、のは、ドリアタマは、現物以外フリテンになりません

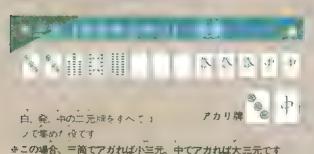




東、南、西、北の四連の風 牌をすべて使っと四喜和ない ります けんし、七対子では 成立しない 風牌の内のひと



つかアタマになるものか小四喜と言い代話です。 風煙かすべて ユーソニなったものを大四喜と呼びごきゃん自己 道場。ルールではタフル役蔵になっています











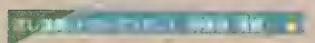


字牌たけを使ってアカーた 役です 字牌たけの七分子も きゃん自己道場 ルールで は字一色で役満になります。





同し一種の牌で老頭や と九)を3枚ずつと中場牌に 一人、を1枚ずつ、さらに同 じ種類の牌、枚があがった形 になる役満です。上の九座待ちの場合、純正力、建立燈と 言ってタフル役巻となります



捨て陸かすってムル壁で、「押も鳴かれずに荒離したとき が成立し、満貫しなります



親分でか、続けてん「と行することです」されていけ、 降は、1割であた。でも続ける間になります。



点数の数え方



■ 一般事項

き 目む((あ), 「は (砂香)) ご数を計算 「... ますか! 数計算でもよく見たかって、 りは (、) !!!!! 表を 利用 たさい

てお、見木事食として、あかった場合の親の得意は、 子 リー信も・スキキケー、こりそられた場合、親はあ かいまで得り、生分を支払います

■ 点数の数え方の手順

- ●まず、翻数の計算をします。このとき、五翻以上の 場合は、下記の計算を行なわずに、P 38の高質以 上の得点を参照します。
- ●七対子は例外です。P.38を参照してください。
- ●下記の通り、符の計算をします。
- P.37の表を利用して、点数を導きだします。

■ 符の計算方法

- ●制底 アガった場合の基本符として、まず20符が 与えられます。
- ●面前が符 面前で出あがりした場合は10符を加えます。
- ●次ページを利用してメンツの符、待ち牌の符を計算 し、これに前述の量。底、面前加符を加えたものがア ガリの符になります。
- ●待の1の位を切り上げます。

メンツの符計算表

■ メンツによる符 ====

					コーツ		カンツ	
					ミンコ	アンコ	ミンカン	アンカン
ф	ąŗ.	牌			2 11	4 :~	8 77	16**
p	11.1	牌			4 📆	9 .	h i e	32*†
客	e e	ili Fig	I	I	4 2	8 **	ń.	325
自層	場風	牌	2 符	i	4 符	8 符	1673	32符 1
Х ₄ ф.	r <u>ak</u> l	#¶	4 17		4 :7	8 14	6**	1277
=	元	牌	2 符	l	4 符	8 📆	637	32番

■ アガリの待ち牌による符

リヤンメン

ベンチャン 2符

カンチャン 2符

タンキー 277

- ●シュンツは、D符です
- ●ツモアガリは、平和以外 2 符を加えます。平和は、例外で加符はありません
- ●七対子は例外で2飜25符です
 - ●シャンポン待ちは、特ち牌によっ て符が変わり、それぞれロンあが りはコーツがミンコ、ツモあがり がアンコに相当します

得点早見表

■ ロンあかり

		20行	30符	40符	50符	60符	70符
1 1	107	1.000	1 000	1 300	1,600	2,000	2,300
	計劃	1 500	1 500	5 000	2 400	2,900	3 400
2 i		₹0€	. 000	260	3 2nn	3 991	4 nn
	2 董	2 000	2 900	3 900	4 800	5 800	6,800
3 L R		2 600	4 900	7	ь 40)	Ú	
	3 ER	3 900	5,800	7,700	9 600	I+ 600	
4		200	7 700		In 6		
	4 alt	7,700	11 600		高西	(8,000	

上段か子の得点、下段か親の得点で百点以下は切り上けまうかいその場合もらう得点は、親、東家)から得点の2分の1、子から得点の4分の1ずつ。
・機がツモの場合は、子が得点の3分の1ずつ。



■ 満貫以上の得点

	役	発	7
3 紙 70符 または、 4 紙 40行 5 続	1 2	2 000 스	8,000년
6 7 議刊	八本叢	18 000 =	· 2 000 æ
8 011	倍 善	24 000 트	6 000 Å
2面新	- 倍 嵩	36 000 5	24,000 5
3替1人上	数え役 萬	48 000 ^등	32,000 =
	4元	48 000声	32 000 5
	信役為	96 000,5	64,000 5
		44 000 측	96 000 h
	四倍役満	92 000 ₾	28 000 €
	五倍役蒿	240 000 年	60 000 酉
	大倍役満	288 000후	92 000 €

■ 七対子(例外)の場合

親の場合	2 翻2,400	チの場合	2 🕸 . 600
	3 義祥4,800		3章3 200
	4 排9 600		4 \$+6 400



をかりかっなく 軽負にいれる クラス対抗戦の主人公。





無口で、表情の変化がない。麻 雀をよく解っていない。盲牌のみ の男。

タコ宮内が入ると 確実に場がグチャグチャになるだろう。





声雀。鷹さたと野道!をして、 あ。好きな侵ょ、如クと同

あるわりな麻雀が身上。スッd らも鮮わな、ほどの初し者。



小雪 (テナリンズ)

じっとガマンの麻雀が身上。テナリンズの中で最も堅いが、振り込まないだけなので、ジリジリと 落ちていくことが多い。

AND AND FO

こすっからい麻雀が身上。ひと 鳴き、ぶっしゅんが得意。





チンイツが大好きで、いつも自 指している。

巨大なクチビルを持ち、武器へして戦う。一発大きいのが出ないかぎり、あまり相手にする必要はない。

40,

草見明葉

点数形計算もできないが、ツキは人並ならぬものを持っている。 運だけであがりまくるので、注意 が必要だ。



あんだ?

徳川康兵衛

手作りは鳴いてからするという、 自己中心的な人間の代表。自信の 固まりということだけが、唯一の 武器といえるだろう。

謎のじいさん

何故、四暗高校にいるのかその こと自体が謎である。

はかりしれない打ち方をするか、 じいさんなりのポリシーで打って いることはたしかであろう。





織由信太郎

一発ツモ、ウラドラノって当た り前という価値観をもつ男。俗に 言うヒンシュク麻雀が得意である。

明智光 一

理論派後士で実戦性も高い打ちかたをする。

律見 江ミエ





関人で、この四幅高 校のアイドル教師であ る。おもに役割を教え ている。必教技「チャ イ」を駆使する。

え バッドハン

一撃必殺の極真麻雀 は健在。バッドツモを 武器に戦う。

勝ち過ぎの金蔵

天下のツキ男の名に恥ない配牌 とツモを持つ。振り込みをすると パワーを失う。



ゴッドハンド氏



完全無欠のムダツモ なし。ツモあがりのみ しかしない。振り込み をしたり、ツモられた りするとパワーを失う。

省 箬 芄

引きに引いてツモあがる。引きの強さでは定評がある。





算チン実質

タコ炭の会の会長。その正体は ほに包まれている。

持杉ドラ夫

適去は、プロ雀士であったらし い。現在は、四暗高校の学年主任 をしている。



店野真意太

四暗葛枝の校長先生。 それなりの打ちかたを するが、引きは弱い。



ますみちゃん



ツキを持っているゴッドハンドや金蔵には首撃するロン、ソモでツキを奪おう! そうすればヤツらもただの カモ!?になるゾ。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、 とくに注意してください。

電源 OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず、光体のパワースイッチを OFF にしておいてください。パワースイッチを ON にしたまま無理 に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。 ぶつけたり、語 んだりするのは厳禁です。また、分解は絶対にしないでください。

たんしょ。端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で漂らしたりすると、故障の原因になりますので迷覚してください。

保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。 歯射日光の当たるところやストーブの近く、最気の多いところなども厳禁です。

* 茶品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの養品を 使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、自が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康 のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ 画面からなるべく離れてゲームをしてください。





GO GAME ARTS

この能品は、株セガ・エンターブライセスか SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、 自社の登録機構 MEMA の使用を許諾したものです。

B片山まさゆき / 調談社 191990 GAME ARTS, YELLOW HORN